ПРИЛОЖЕНИЕ: СОСТОЯНИЯ   CONDITIONS APPENDIX

Во время приключений персонажи (а иногда и их вещи) подвергаются воздействию способностей и эффектов, которые налагают определенные состояния. Например, заклинание или магический предмет могут сделать вас невидимым или вызвать у вас страх. Состояния каким-то образом изменяют ваше естество, и они показывают все, начиная от отношения других существ к вам и того, как они взаимодействуют с вами, и заканчивая тем, что происходит, когда существо высасывает вашу кровь или жизненную энергию.

Состояния длятся во времени. Всякий раз, когда на вас воздействует состояние, его последствия длятся до тех пор, пока не закончится его заявленная продолжительность, не будет удалено или условия, продиктованные самим состоянием, не приведут к его прекращению.

ВЕЛИЧИНА СОСТОЯНИЯ   CONDITION VALUES

Некоторые состояния имеют числовое значение, называемое величиной или степенью состояния, обозначаемое цифрой, следующей за названием. Это значение передает степень серьезности состояния, и такие состояния часто дают вам бонус или штраф, равный их величине. Эти значения часто могут быть уменьшены с помощью Навыков, заклинаний или просто ожидания. Если величина состояния когда-либо уменьшается до 0, состояние заканчивается.

ПОДАВЛЕНИЕ СОСТОЯНИЙ   OVERRIDING CONDITIONS

Одни состояния подавляют другие. Это всегда указывается в описании для подавляющего состояния. Когда это происходит, все эффекты подавленного состояния не учитываются до тех пор, пока не закончится подавляющее состояние. Продолжительность подавленного состояния продолжает истекать, и оно может закончиться во время игнорирования его эффектов.

ПЕРЕЧЕНЬ СОСТОЯНИЙ   LIST OF CONDITIONS

БЕЖИТ   FLEEING

Вы вынуждены бежать из-за страха или какого-то другого принуждения. В свой ход, вы должны потратить каждое из ваших действий, пытаясь избежать источника состояния "бежит" (fleeing) как можно более целесообразно (например, используя действия перемещения для бегства или открывая двери, препятствующие вашему бегству). Источником обычно является эффект или заклинатель, который наложил на вас это состояние, хотя некоторые эффекты могут определить что-то еще в качестве источника. Вы не можете использовать действия Выждать (Delay) или Подготовка (Ready) во время бегства.

БЕЗРАЗЛИЧЕН   INDIFFERENT

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое безразлично (indifferent) к персонажу, на самом деле не заботится об его отношении к себе. По умолчанию, отношение существа к данному персонажу безразлично, если не указано иное.

БЕЗ СОЗНАНИЯ   UNCONSCIOUS

Вы спите или потеряли сознание (knocked out). Вы не можете действовать. Вы принимаете статусный штраф -4 к КБ, Восприятию и спасброскам Рефлексов, и состояния "ослеплен" (blinded) и "застигнут врасплох" (flat-footed). Когда вы получаете это состояние, вы падаете распластавшись (prone) и роняете предметы, которыми орудовали или держали в руке. Если только эффект не указывает иное, или Ведущий не определяет, что вы находитесь в позиции, препятствующей этому.

Если вы "без сознания", потому что "при смерти", вы не можете прийти в себя, пока у вас 0 ПЗ. Если вы восстанавливаете 1 или более ПЗ при исцелении, состояния «при смерти» и «без сознания» прекращаются, и вы можете действовать в следующем ходу.

Если вы "без сознания" и с 0 ПЗ, но не "при смерти", вы естественным образом возвращаете 1 ПЗ и пробуждаетесь по прошествии достаточного количества времени. Ведущий определяет, как долго вы остаетесь без сознания, от минимума 10 минут до нескольких часов. Если вы получаете исцеление в течение этого времени, вы приходите в себя и можете нормально действовать в следующем ходу.

Если вы "без сознания" и у вас более 1 ПЗ (обычно потому, что вы спите или без сознания из-за эффекта), вы просыпаетесь одним из следующих способов. Каждый из них приводит к тому, что вы теряете состояние "без сознания".

- Вы получаете урон, при условии, что он не снижает ПЗ до нуля. Если урон приводит к 0 ПЗ, вы остаетесь "без сознания" и получаете состояние «при смерти».
- Вы получаете исцеление, кроме естественного исцеления от отдыха.
- Кто-то расталкивает или встряхивает вас, используя Взаимодействие (Interact).

- Слышен громкий шум, хотя это не происходит автоматически. В начале вашего хода вы проходите проверку Восприятия со СЛ шума (СЛ снижается, если источников шума более одного), в случае успеха вы просыпаетесь. Для шума битвы обычно СЛ 5, но если существа пытаются не шуметь вокруг вас, эта проверка Восприятия использует СЛ их Скрытности (Stealth). Некоторые магические эффекты заставляют вас спать так глубоко, что не позволяют выполнить эту проверку Восприятия.
- Если вы просто спите, Ведущий решает, что вы проснетесь, потому что у вас был беспокойный ночной сон или что-то нарушило его.

ГРУППЫ СОСТОЯНИЙ

Некоторые состояния соотносятся друг с другом или имеют общую тему. Чтобы понять, как они взаимодействуют, полезно рассмотреть эти состояния вместе, а не по отдельности.

Степени Обнаружения (Degrees of Detection): замечен (observed), скрыт (hidden), необнаружен (undetected), незамечен (unnoticed)

Чувства (Senses): ослеплен (blinded), плохо виден (concealed), растерян (dazzled), оглушен (deafened), невидим (invisible) **Смерть и При Смерти (Death and Dying):** обречен (doomed), при смерти (dying), без сознания (unconscious), ранен (wounded)

Отношение (Attitudes): враждебен (hostile), недружелюбен (unfriendly), равнодушен (indifferent), дружелюбен (friendly), хочет помочь (helpful)

Пониженные способности (Lowered Abilities): неуклюжий (clumsy), иссушен (drained), ослаблен (enfeebled), ошеломлен (stupefied)

ПРАВИЛА СМЕРТИ И СОСТОЯНИЯ "ПРИ СМЕРТИ"

Обречен (doomed), при смерти (dying), без сознания (unconscious) и ранен (wounded) - все эти состояния относятся к процессу приближения к смерти. Полные правила об этом приведены на страницах 459-461. Наиболее существенная информация, не содержащаяся в самих состояниях, заключается в следующем: Когда ваши ПЗ уменьшаются до 0, вы теряете сознание (knocked out) со следующими эффектами:

- Вы немедленно перемещаете свой порядок Инициативы непосредственно перед существом или эффектом, который уменьшил ваши Пункты Здоровья до 0 очков.
- Вы получаете состояние "при смерти" (dying) 1. Если эффект, который лишил вас сознания, был критическим успехом атакующего или результатом вашего критического повала, вместо этого вы получаете состояние "при смерти" 2. Если у вас есть состояние "ранен" (wounded), увеличьте эти значения на его величину. Если урон был нанесен несмертельной (nonlethal) атакой или эффектом, вы не получаете состояние "при смерти" — вместо этого вы находитесь "без сознания" (unconscious) с 0 ПЗ.

В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВЕ CONFUSED

Вы теряете рассудок и атакуете всех без разбора. Вы застигнуты врасплох (flat-footed), вы не относитесь ни к кому как к своему союзнику (хотя они все еще могут относиться к вам как к своему), и вы не можете использовать действия Выждать (Delay), Подготовка (Ready) или использовать реакции.

Вы используете все свои действия, чтобы нанести Удар (Strike) или сотворить атакующие заговоры, хотя Ведущий может заставить вас использовать другие действия, облегчающие атаку, такие как вытащить оружие, двигаться так, чтобы цель была в пределах досягаемости, и так далее. Ваши цели определяются, случайным образом, Ведущим. Если у вас нет других жизнеспособных целей, вы атакуете сами себя, автоматически поражая, но не считая эти атаки критическими ударами. Если вы не можете атаковать или творить заклинания, вы что-то бормочете бессвязно, тратя свои действия впустую.

Каждый раз, когда вы получаете урон от атаки или заклинания, вы можете пройти фиксированную проверку СЛ 11, чтобы прийти в себя и закончить состояние "в замешательстве" (confused).

В ШОКЕ STUNNED

Вы впали в состояние шока. Вы не можете действовать, пока "в шоке" (stunned). Состояние "в шоке" (stunned) обычно имеет степень, которая показывает, сколько всего действий вы теряете, возможно, в течение нескольких ходов, от момента наступления шока. Каждый раз, когда вы восстанавливаете действия (например, в начале своего хода), уменьшайте число, которое вы восстанавливаете, на степень вашего состояния "в шоке", а затем уменьшайте эту величину на количество потерянных действий. Например, если вы были в состоянии "в шоке" 4, вы потеряете все 3 своих действия на своем ходу, уменьшив степень этого состояния до "в шоке" 1; на следующем ходу вы потеряете еще 1 действие, а затем сможете нормально использовать оставшиеся 2 действия. Состояние "в шоке" также может иметь продолжительность (duration) вместо степени, например, "в шоке" на 1 минуту". В этом случае вы теряете все свои действия на указанный срок.

Состояние "в шоке" подавляет состояние "замедлен" (slowed). Если продолжительность вашего состояния "в шоке" заканчивается, когда вы "замедлены" (slowed), вы учитываете действия, потерянные от состояния "в шоке", как также потерянные от состояния "замедлен". Таким образом, если вы были "в шоке" 1 и "замедлен" 2 в начале вашего хода, вы потеряете 1 действие от состояния "в шоке", а затем потеряете только 1 дополнительное действие, будучи замедленным, так что у вас все еще будет 1 действие, оставшееся для использования в этот ход.

ВРАЖДЕБЕН HOSTILE

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, враждебное (hostile) по отношению к персонажу, активно стремится причинить ему вред. Оно не обязательно атакует, но оно не будет принимать Просьбы (Requests) от персонажа.

ДРУЖЕЛЮБЕН FRIENDLY

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое дружелюбно относится к персонажу, симпатизирует ему. Персонаж может попытаться обратиться с просьбой, используя действие Просьба (Request) дружественному существу, и существо, в этом состоянии, скорее всего, согласится оказать простую и безопасную услугу, которая не будет стоить ему многого. Если персонаж или один из его союзников использует враждебные действия против существа, существо меняет отношение на худшее состояние, в зависимости от тяжести враждебного действия, определяется Ведущим.

ЗАВОРОЖЕН FASCINATED

Вы вынуждены сосредоточивать свое внимание на чем-то, что отвлекает вас от всего, происходящего вокруг вас. Вы принимаете статусный штраф -2 для проверки Восприятия и Навыков, и вы не можете использовать действия с атрибутом "концентрация", если они или их предполагаемые последствия не связаны с предметом вашего внимания (на усмотрение Ведущего). Например, вы могли бы использовать действия Поиск (Seek) и Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о предмете, к которому приковано ваше внимание, но вы, вероятно, не могли бы использовать заклинание, направленное на другое существо. Это состояние заканчивается, если существо использует враждебные действия против вас или любого из ваших союзников.

ЗАМЕДЛЕН SLOWED

У вас меньше действий. Состояние "замедлен" (slowed) всегда имеет величину. Когда вы восстанавливаете свои действия в начале хода, уменьшите количество восстановленных действий на свою степень состояния "замедлен". Поскольку состояние "замедлен" применяет свой эффект в начале вашего хода, вы не сразу теряете действия, если вас замедлили во время вашего хода.

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРЯ ДЕЙСТВИЙ

Состояния "ускорен" (quickened), "замедлен" (slowed) и "в шоке" (stunned) - это основные способы, с помощью которых вы можете получить или потерять действия хода. Правила того, как это работает, приведены на странице 462. Короче говоря, эти состояния изменяют количество действий, которые вы восстанавливаете в начале вашего хода; таким образом, получение состояния в середине вашего хода не регулирует количество ваших действий на текущий ход. Если у вас есть противоречивые состояния, влияющие на количество ваших действий, вы выбираете, какие действия вы потеряете. Например, заклинание *Ускорение (haste)* налагает состояние «ускорен» (quickened), давая дополнительное действие, но оно ограничивает характер его использования двумя вариантами: Бежать(Stride) и Удар (Strike). Если вы потеряли действие во время состояния «ускорен», вы можете сначала потерять дополнительное действие от *Ускорения (haste)*, поскольку оно более ограничено, чем ваши обычные действия.

Некоторые состояния не позволяют вам использовать определенный вид действий, обычно реакции. Другие состояния просто говорят, что вы не можете действовать. Когда вы не можете действовать, вы вообще не можете предпринимать никаких действий. В отличие от "замедлен"(slowed) или "в шоке" (stunned), они не изменяют количество действий, которые вы восстанавливаете; они просто мешают вам их использовать. Это означает, что если вы каким-то образом излечились от паралича в свой ход, вы можете действовать немедленно.

ЗАМЕЧЕН OBSERVED

Все, что находится у вас на виду, вы замечаете (observed). Если существо принимает меры, чтобы избежать обнаружения, например, используя Скрытность, с помощью действия Скрыться (Hide), оно может стать скрытым (hidden) или необнаруженным (undetected) вместо того, чтобы быть замеченным (observed). Если у вас есть другое точное чувство (precise sense) вместо или в дополнение к зрению, вы можете заметить (observe) существо или объект, используя это чувство вместо зрения. Вы можете заметить (observe) существо только точными чувствами. Если при Поиске (Seek) существа используются только неточные чувства (imprecise senses), оно остается скрытым (hidden), а не замеченным (observed).

ЗАСТИГНУТ ВРАСПЛОХ FLAT-FOOTED

Вы отвлекаетесь или не можете полностью сосредоточиться на защите. Вы принимаете ситуационный штраф -2 к КБ. Некоторые эффекты налагают на вас состояние "застигнут врасплох" только для определенных существ или против определенных атак. Другие (особенные состояния) могут сделать вас застигнутым врасплох против всего. Если правило не указывает, что состояние применимо только к определенным обстоятельствам, оно применяется ко всем из них; например, многие эффекты просто говорят: “цель застигнута врасплох (flat-footed).”

ИССУШЕН DRAINED

Когда существо успешно высасывает из вас кровь или жизненную силу, вы теряете здоровье. Состояние "иссушен" (drained) всегда имеет величину. Вы принимаете статусный штраф, равный вашей величине состояния "иссушен" (drained) при проверках, основанных на Выносливости, таких как спасбросок Стойкости. Вы также теряете количество ПЗ, равное вашему уровню (минимум 1), умноженному на степень состояния "иссушен", и ваши максимальные ПЗ уменьшаются на ту же сумму. Например, если вы попали под эффект, который вызывает состояние "иссушен" 3, и вы являетесь персонажем 3-го уровня, вы теряете 9 ПЗ и уменьшаете свои максимальные ПЗ на 9. Потеря этих ПЗ не считается нанесением урона.

Каждый раз, когда вы получаете полный ночной отдых, величина вашего состояния "иссушен" уменьшается на 1. Это увеличивает ваши максимальные ПЗ, но вы не сразу восстанавливаете потерянные ПЗ.

НАПУГАН FRIGHTENED

Вы охвачены страхом и изо всех сил пытаетесь контролировать свои эмоции. Состояние "напуган" (frightened) всегда имеет величину. Вы принимаете статусный штраф, равный этому значению, для всех ваших проверок и СЛ. Если не указано иное, в конце каждого из ваших ходов степень вашего состояния "напуган" уменьшается на 1.

НЕВИДИМ INVISIBLE

Будучи невидимым, вы не можете быть замечены. Вы не обнаружены (undetected) для всех. Существа могут пытаться обнаружить вас с помощью действия Поиск (Seek); если существо преуспевает в своей проверке Восприятия против вашего СЛ Скрытности, вы становитесь скрытым (hidden) для этого существа, пока вы не примените действие Красться (Sneak), чтобы снова стать не обнаруженным (undetected). Если вы становитесь невидимы (invisible), в то время как кто-то уже может видеть вас, вы становитесь только скрытым (hidden) от этого наблюдателя (вместо того, чтобы оставаться не обнаруженным (undetected), пока не добьетесь успеха с помощью действия Красться (Sneak). Вы не можете стать замеченным (observed), будучи невидимым (invisible), кроме как с помощью специальных способностей или магии.

НЕДРУЖЕЛЮБЕН UNFRIENDLY

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое недружелюбно к персонажу, не симпатизирует и особенно не доверяет этому персонажу. Недружелюбное существо не будет принимать Просьбы (Requests) от персонажа.

НЕЗАМЕЧЕН UNNOTICED

Если вы в состоянии "не замечен" для существа, то это существо не имеет ни малейшего представления о вашем присутствии. Когда вы в этом состоянии, вы также "не обнаружены" (undetected) существом. Это состояние имеет значение для способностей, которые могут быть использованы только против целей, совершенно не подозревающих о вашем присутствии.

НЕОБНАРУЖЕН UNDETECTED

Когда вы "не обнаружены" (undetected) существом, это существо не может видеть вас вообще, не имеет представления о вашем местонахождении, и не может целиться в вас, хотя вы все еще можете быть затронуты способностями, которые действуют на область, имеют зону поражения. Когда вы "не обнаружены" существом, это существо "застигнуто врасплох" для вас.

Существо, которое вас не обнаружило, может догадаться, в каком квадрате вы находитесь. Оно должно выбрать квадрат и попытаться атаковать. Это работает так же, как выбор целью скрытое (hidden) существо (требуется фиксированная проверка СЛ 11, как описано на странице 466), но фиксированная проверка и бросок атаки совершается тайно Ведущим, который не раскрывает, причин неудачи: из-за провала фиксированной проверки, провала броска атаки или выбора неправильного квадрата).

Существо может использовать действие Поиск (Seek), чтобы попытаться найти вас, как описано на странице 471.

НЕУКЛЮЖИЙ CLUMSY

Ваши движения становятся неуклюжими и неточными. Состояние «неуклюжий» (Clumsy) всегда имеет величину. Вы принимаете статусный штраф, равный значению степени состояния, для проверок и СЛ, основанных на Ловкости, включая КБ, спасброски Рефлексов, броски дистанционной атаки и проверки Навыков с использованием Акробатики, Скрытности и Воровства.

ОБЕЗДВИЖЕН IMMOBILIZED

Вы не можете использовать какое-либо действие с атрибутом "движение" (move). Если вы обездвижены (immobilized) чем-то, что удерживает вас на месте, и внешняя сила будет перемещать вас из вашего пространства, сила должна преуспеть в проверке либо против СЛ эффекта, удерживающего вас на месте, либо соответствующей защиты (обычно СЛ Стойкости) монстра, удерживающего вас на месте.

ОБРЕМЕНЕН ENCUMBERED

Вы несете больше веса, чем можете себе позволить. Пока вы обременены, вы "неуклюжий" (clumsy) 1 и принимаете 10-футовый штраф на все свои Скорости. Как и все штрафы на вашу Скорость, это не может снизить ее ниже 5 футов.

ОБРЕЧЕН DOOMED

Могущественная сила завладела вашей душой, приближая вас к смерти. Состояние «обречен» (doomed) всегда имеет величину. Степень состояния "при смерти" (dying), при которой вы умираете, уменьшается на величину вашего состояния "обречен" (doomed). Если ваше максимальное значение степени состояния "при смерти" (dying) уменьшится до 0, вы мгновенно умрете. В случае вашей смерти, состояние "обречен" (doomed) прекращается.

Величина вашего состояния "обречен" (doomed) уменьшается на 1 каждый раз, когда вы получаете полный ночной отдых.

ОГЛУШЕН DEAFENED

Вы не можете слышать. Вы автоматически критически проваливаете проверки Восприятия, которые требуют от вас способности слышать. Вы принимаете статусный штраф -2 для Восприятия при броске Инициативы и проверок, которые включают звук, но также полагаются на другие чувства. Если вы выполняете действие с атрибутом "слух" (auditory), вы должны преуспеть в фиксированной проверке СЛ 5, иначе действие будет потеряно; пройдите проверку после выполнения действия, но до того, как будут применены какие-либо эффекты. Вы невосприимчивы (immune) к слуховым эффектам.

ОКАМЕНЕЛ PETRIFIED

Вы превратились в камень. Вы не можете ни действовать, ни чувствовать что-либо. Вы становитесь объектом с Объемной Массой (Bulk), вдвое превышающей вашу нормальную объемную массу (обычно 12 для окаменевшего среднего существа или 6 для окаменевшего маленького существа), КБ 9, Твердостью (Hardness) 8 и теми же текущими ПЗ, которые были у вас, когда вы были живы. У вас нет Порога Стойкости (Broken Threshold). Когда вы снова превращаетесь в плоть, у вас есть то же количество ПЗ, что и у статуи. Если статуя будет уничтожена, вы немедленно умрете. Пока вы в состоянии "окаменел" (petrified), ваш ум и тело находятся в анабиозе, поэтому вы не стареете и не замечаете течения времени.

ОСЛАБЛЕН ENFEEBLED

Вы физически ослаблены. Состояние "ослаблен" всегда имеет величину. Когда вы "ослаблены" (enfeebled), вы принимаете статусный штраф, равный значению степени состояния для всех бросков и СЛ, основанных на Силе, включая броски атаки ближнего боя на основе Силы, броски урона на основе Силы и проверки Атлетики.

ОСЛЕПЛЕН BLINDED

Вы ничего не видите. Вся обычная местность для вас становится пересеченной (difficult terrain). Вы ничего не можете обнаружить с помощью зрения. Вы автоматически критически проваливаете проверки Восприятия, которые требуют от вас способности видеть, и если зрение - это ваше единственное точное чувство (precise sense), вы принимаете статусный штраф -4 для проверки Восприятия. Вы невосприимчивы к эффектам с атрибутом "зрение" (visual). Состояние "ослеплен" (blinded) подавляет состояние "растерян" (dazzled).

ДУБЛИРУЮЩИЕ СОСТОЯНИЯ

Вы можете иметь только одно одинаковое состояние за раз. Если какой-то эффект наложит на вас уже имеющееся состояние, то теперь это состояние будет действовать в течение большей продолжительности при сравнении двух источников. Эффект дублирующего состояния более короткой продолжительности заканчивается, хотя другие состояния, вызванные первоначальным, с более коротким эффектом, могут продолжаться.

Например, предположим, что вас ударил монстр, который истощает вашу жизненную силу; ваша рана заставляет вас быть в состоянии "ослаблен" (enfeebled) 2 и "застигнут врасплох" до конца следующего хода монстра. Перед окончанием следующего хода этого существа ловушка отравляет вас, делая вас "ослаблен" (enfeebled) 2 на 1 минуту. В этом случае состояние "ослаблен" 2, которое длится 1 минуту, заменяет "ослаблен" 2 от монстра, так что вы будете "ослаблены" 2 в течение более длительного времени. Вы останетесь "застигнутым врасплох", так как ничто не заменит это состояние, и оно все еще длится, но только до конца следующего хода монстра.

Любая способность, которая удаляет состояние, удаляет его полностью, независимо от того, какова его величина или сколько раз вы были затронуты им. В приведенном выше примере заклинание, которое снимает состояние "ослаблен" с вас, полностью удалит его - заклинанию не нужно будет удалять его дважды.

ДУБЛИРУЮЩИЕ СОСТОЯНИЯ С ВЕЛИЧИНАМИ REDUNDANT CONDITIONS WITH VALUES

Состояния с различными величинами считаются отдельными состояниями. Если на вас влияет состояние со степенью несколько раз, вы применяете только самое высокое значение, хотя вам, возможно, придется отслеживать обе длительности, если одно из них имеет более низкую величину, но длится дольше. Например, если у вас есть состояние "замедлен" 2, которое длится 1 раунд, и "замедлен" 1, которое длится 6 раундов, вы будете замедлены 2 для первого раунда, а затем вы будете в состоянии "замедлен" 1 для оставшихся 5 раундов продолжительности второго эффекта. Если что-то уменьшает степень состояния, оно уменьшает его для всех одноименных состояний, влияющих на вас. Например, в приведенной выше ситуации, если что-то уменьшит степень ваше состояние "замедлен" на 1, это изменит первое состояние из примера на "замедлен" 1 и удалит второе состояние, уменьшив его величину до 0.

ОШЕЛОМЛЕН STUPEFIED

Ваши мысли и инстинкты притуплены. Состояние "ошеломлен" (stupefied) всегда имеет величину. Вы принимаете статусный штраф, равный этому значению, при проверках и СЛ, основанных на Интеллекте, Мудрости и Харизме, включая спасброски Воли, броски атаки заклинаниями, СЛ заклинаний и проверки Навыков, которые используют эти основные Характеристики. Всякий раз, когда вы пытаетесь произнести заклинание, находясь в состоянии "ошеломлен", заклинание разрушается, если вы не преуспеете в фиксированной проверке с СЛ, равной 5 + степень вашего состояния "ошеломлен".

ПАРАЛИЗОВАН PARALYZED

Ваше тело застыло на месте. Вы застигнуты врасплох (flat-footed), и вы не можете действовать, кроме действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) и действий, которые требуют только использования вашего ума (определяет Ведущий). Ваши чувства все еще функционируют, но только в тех областях, которые вы можете воспринимать, не двигая телом, поэтому вы не можете использовать Поиск (Seek), будучи парализованным.

ПЛОХО ВИДЕН CONCEALED

Находясь в этом состоянии, например, в густом тумане, вас трудно разглядеть другому существу. За вами все еще можно наблюдать (оно не подавляет состояние "замечен" (observed), но целиться в вас труднее. Существо, которому трудно вас разглядеть (concealed), должно преуспеть в фиксированной поверке СЛ 5, когда оно атакует или целиться вас с помощью заклинания или эффекта. Эта фиксированная проверка не распространяется на эффекты, имеющие зону действия (area effects). Если проверка провалена, атака, заклинание или эффект не влияют на вас.

ПОД УПРАВЛЕНИЕМ CONTROLLED

Кто-то другой принимает за вас решения, обычно потому, что вами командуют или вы находитесь под магическим влиянием. Управляющий диктует, как вы действуете, и может заставить вас использовать любые ваши действия, включая атаки, реакции или даже действие Выждать (Delay). Управляющему обычно не приходится тратить собственные действия для приказов вам.

ПРИ СМЕРТИ DYING

Вы истекаете кровью или иным образом находитесь на пороге смерти. Пока у вас есть это состояние, вы без сознания (unconscious). Состояние "при смерти" всегда имеет величину, и если оно когда-нибудь достигнет 4, вы умрете. Если вы "при смерти" (dying), вы должны проходить проверку восстановления (recovery check) (стр. 459) в начале каждого раунда, чтобы определить, становится ли вам лучше или хуже. Степень вашего состояние "при смерти" увеличивается на 1, если вы получаете урон во время действия этого состояния, или на 2, если вы получаете урон от критического попадания противника или критического провала при спасброске.

Если вы теряете состояние "при смерти", преуспев в проверке восстановления (recovery check), и все еще находитесь с 0 ПЗ, вы остаетесь без сознания (unconscious), но вы можете проснуться, как описано в этом состоянии (без сознания). Вы автоматически теряете состояние «при смерти» и приходите в себя, если у вас хотя бы 1 ПЗ или более. Каждый раз, когда вы прерываете состояние «при смерти», вы получаете состояние «ранен» (wounded) 1 степени или увеличиваете его величину на 1, если оно у вас уже есть.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ УРОН PERSISTENT DAMAGE

Продолжительный урон происходят от таких эффектов, как кислота, огонь и многих других ситуаций. Он выглядит как: "X продолжительный урона от [тип]", где "X" - это сумма нанесенного урона, а "[тип]" - это тип урона. Вместо того, чтобы немедленно получить урон, применяйте его в конце каждого своего хода, каждый раз бросая кости урона. После того, как вы получили продолжительный урон, выполните проверку СЛ 15, для попытки восстановления. Если вы добьетесь успеха, это состояние закончится.

РАНЕН WOUNDED

Вы были серьезно ранены. Если вы теряете состояние "при смерти" (dying) и еще не имеете состояния "ранен" (wounded), вы получаете состояние "ранен" 1. Если у вас уже есть состояние "ранен", когда вы теряете состояние "при смерти", ваша степень состояния "ранен" увеличивается на 1. Если вы получаете состояние "при смерти", имея состояние "ранен", увеличьте степень состояния "при смерти" на величину состояния "ранен".

Состояние "ранен" заканчивается, если кто-то успешно восстанавливает вам ПЗ с помощью Лечения Ран (Treat Wounds) или если вы восстанавливаете полные ПЗ и отдыхаете в течение 10 минут.

РАСПЛАСТАН PRONE

Вы лежите на земле. Вы "застигнуты врасплох" (flat-footed) и принимаете ситуационный штраф -2 к броскам атаки. Единственные действия движения, которые вы можете использовать, пока вы лежите, - это Ползти (Crawl) и Встать (Stand). Встав вы прекращаете состояние "распластан" (prone). Вы можете Занять Укрытие (Take Cover), распластавшись или присев на корточки и тем самым получить укрытие от дистанционных атак, даже если у вас нет объекта, за которым можно спрятаться, получая ситуационный бонус +4 к КБ против дистанционных атак (но вы все еще остаетесь "застигнутым врасплох").

Если во время Подъема (Climbing) или Полета (Flying) вас сбивают в состояние "распластан"(knocked prone), вы падаете (см. правила падения на стр. 463-464). Вас нельзя привести в состояние "распластан" (knocked prone), когда вы Плывете (Swimming).

РАСТЕРЯН DAZZLED

В ваших глазах все плывет. Если зрение - это ваше единственное точное чувство (precise sense), то все существа и предметы плохо видны (concealed) для вас.

СКРЫТ HIDDEN

Если вы скрыты от существа, это существо знает ваше примерное местонахождение, но не может точно сказать, где вы находитесь. Вы обычно становитесь скрытым (hidden), используя Скрытность, с помощью действия Скрыться (Hide). Если при Поиске (Seek) существа используются только неточные чувства (imprecise senses), оно остается скрытым (hidden), а не замеченным (observed). Существо, от которого вы скрыты (hidden), является для вас застигнутым врасплох (flat-footed), и оно должно преуспеть в фиксированной проверке СЛ 11, когда выбирает вас в качестве цели для своей атаки, заклинания или другого эффекта, или они не повлияют на вас. Эта фиксированная проверка не распространяется на эффекты, имеющие зону действия (area effects).

Существо может использовать действие Поиск (Seek), чтобы попытаться заметить (observe) вас, как описано на странице 471.

СЛОМАН BROKEN

"Сломан" (broken) - это состояние, которое влияет на объекты. Объект разбивается, когда повреждения опустили число его ПЗ до или ниже его Порога Стойкости (Broken Threshold). Сломанный предмет нельзя использовать для его нормальной работы, и он не дает бонусов — за исключением брони. Сломанная броня все еще дает свой бонус предмета к КБ, но он также дает статусный штраф к КБ в зависимости от типа: -1 для сломанной легкой брони, -2 для сломанной средней брони или -3 для сломанной тяжелой брони.

Сломанный предмет все еще налагает штрафы и ограничения, обычно связанные с его перемещением, удержанием или ношением. Например, сломанная броня все равно наложит свое ограничение максимального модификатора Ловкости (Dexterity modifier cap), штрафы применяемые для проверок и так далее.

Если эффект делает предмет сломанным автоматически и у предмета больше ПЗ, чем его Порог Стойкости, этот эффект также уменьшает текущее значение ПЗ предмета до Порога Стойкости (Broken Threshold).

СТЕСНЕН RESTRAINED

Вы связаны и не можете двигаться, или же вас схватили и обездвижили. Вы получаете состояния "застигнут врасплох" (flat-footed) и "обездвижен" (immobilized), и вы не можете использовать какие-либо действия с атрибутами "атака" или "манипуляция", кроме попыток совершить Побег (Escape) или Открыть Силой (Force Open), чтобы разорвать свои путы. Состояние "стеснен" (restrained) подавляет состояние "схвачен" (grabbed).

СХВАЧЕН GRABBED

Другое существо удерживает вас на месте, налагая на вас состояния "застигнут врасплох" (flat-footed) и "обездвижен" (immobilized). Если вы попытаетесь совершить действие с атрибутом "манипуляция" во время захвата, вы должны преуспеть в фиксированной проверке СЛ 5 или оно будет потрачено впустую; совершите бросок поверки после выполнения действия, но до того, как будут применены какие-либо эффекты.

ПРАВИЛА ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОГО УРОНА PERSISTENT DAMAGE RULES

В некоторых случаях к продолжительному урону (persistent damage) применяются дополнительные правила, представленные ниже.

Помощь в Восстановлении Assisted Recovery

Вы можете предпринять шаги, чтобы помочь себе оправиться от продолжительного урона, или союзник может помочь вам, позволив вам совершить дополнительную фиксированную проверку до конца вашего хода. Это обычно активность, требующая 2-х действий, и это должно быть что-то, что обоснованно улучшило бы ваши шансы (на усмотрение Ведущего). Например, вы можете попытаться затушить пламя, смыть кислоту или использовать Медицину - Оказания Первой Помощи (Administer First Aid) для остановки кровотечения. Это позволяет вам немедленно пройти дополнительную фиксированную проверку.

Ведущий решает, как работает ваша помощь, используя следующие примеры в качестве руководящих принципов.

- Уменьшите СЛ фиксированной проверки до 10 для особенно подходящего типа помощи, такого как обливание вас водой, чтобы потушить пламя.
- Автоматическое завершение состояния из-за типа помощи, например исцеление, которое восстанавливает ваши ПЗ до максимума, чтобы прервать продолжительный урон от кровотечения, или погружение себя в озеро, чтобы прервать продолжительный урон от огня.
- Измените количество действий, необходимых, чтобы помочь вам, если средства, используемые помощником, особенно эффективны или чрезвычайно неэффективны.

Продолжительный урон имеет ограничение по длительности и автоматически заканчивается через определенное время, когда огонь выгорает, кровь сворачивается и тому подобное. Ведущий определяет, когда это происходит, но обычно это занимает 1 минуту.

Невосприимчивость, Сопротивление и Уязвимости Immunities, Resistances, And Weaknesses

Невосприимчивость (Immunities), Сопротивление (Resistances) и Уязвимости (Weaknesses) - все это влияет на продолжительный урон. Если эффект наносит первоначальный урон в дополнение к продолжительному, применяйте Невосприимчивость, Сопротивление и Слабости отдельно к первоначальному урону и к продолжительному урону. Обычно, если эффект сводит на нет первоначальный урон, он также отменяет и продолжительный урон, например, с помощью режущего оружия, которое также наносит продолжительный урон кровотечением, возникающим от порезов. Если Невосприимчивость отменяет режущий урон, то и кровотечение возникнуть не может. В некоторых ситуациях Ведущий может принять иное решение.

Комбинации Состояний Продолжительного Урона Multiple Persistent Damage Conditions

Вы можете быть одновременно затронуты несколькими состояниями продолжительного урона, если они имеют различные типы. Если вы получите более одного состояния продолжительного урона с одним и тем же типом повреждения, то более высокое значение урона подавляет меньшую величину. Урон, который вы получаете от продолжительного урона, происходит сразу, поэтому, если что-то срабатывает, когда вы получаете урон, это срабатывает только один раз; например, если вы находитесь "при смерти" с несколькими типами

продолжительного урона, продолжительный урон увеличивает степень вашего состояние "при смерти" только один раз.

ТОШНОТА SICKENED

Вы чувствуете себя больным. Состояние "тошнота" (sickened) всегда имеет величину. Вы принимаете статусный штраф, равный этому значению, на всех ваших проверки и СЛ. Вы не можете добровольно глотать что—либо, включая эликсиры и зелья, когда вас тошнит.

Вы можете провести одно действие рвоты в попытке восстановиться, что позволяет вам немедленно совершить спасбросок Стойкости против СЛ эффекта, который вызвал у вас тошноту. В случае успеха вы уменьшаете степень состояния "тошнота" на 1 (или на 2 при критическом успехе).

УСКОРЕН QUICKENED

Вы получаете 1 дополнительное действие в начале вашего хода каждого раунда. Многие эффекты, которые заставляют вас ускоряться, определяют типы действий, которые вы можете использовать за счет дополнительного. Если вы получили состояние "ускорен" из нескольких источников, вы можете использовать дополнительное действие, которое вам было предоставлено для любого отдельного действия, разрешенного любым из эффектов, которые сделали вас более быстрым. Поскольку эффект состояния "ускорен" срабатывает в начале вашего хода, вы не сразу получаете действия, если это состояние приобретено во время вашего хода.

УТОМЛЕН FATIGUED

Вы устали и не можете собраться с силами. Вы принимаете статусный штраф -1 к КБ и спасброскам. Во время исследования вы не можете использовать исследовательскую деятельность (exploration activity).

Вы оправляетесь от состояния "утомлен" после полноценного ночного отдыха.

ХОЧЕТ ПОМОЧЬ   HELPFUL

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое полезно персонажу, хочет активно помогать этому персонажу. Оно будет выполнять приемлемые Просьбы (Request) от этого персонажа, пока такие запросы не будут противоречить жизненным принципам данного существа или негативно влиять на качество его жизни. Если персонаж или один из его союзников использует враждебное действие против существа, существо изменит отношение в сторону худшего состояния в зависимости от тяжести враждебного действия, определяется Ведущим.